

BOUCHIFIAGES



Scénarios pour “Marmitages”

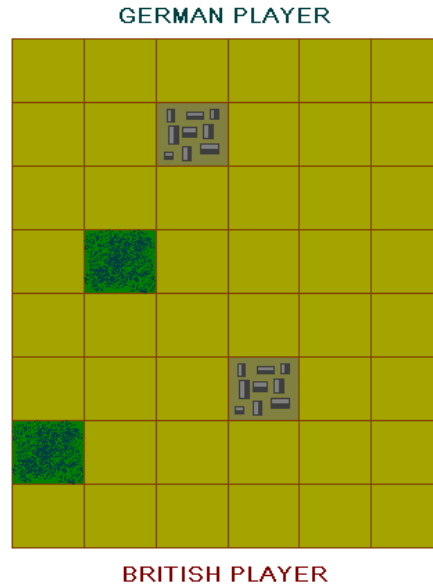
Par Djamila Pression et Jeremy Lagom

- Ypres 1914
- Isonzo 1917
- Tanga 1914
- Riga 1919
- Silésie 1919
- Verdun 1916
- Suvla Bay 1915
- Le Matz 1918
- Peregonovka 1919
- Cambrai 1917

“Massacre des Innocents”, Ypres, 1914

Joueur Allemand (attaquant) : 24 unités d’infanterie (dont 1d6 *Inexpérimentées*), 2 nids de mitrailleuses, 24 PA.

Joueur Britannique (défenseur) : 12 unités d’infanterie d’*Elite*, 1 nid de mitrailleuses, 12 PA, 2d6 éléments de tranchées, 1d3 éléments de barbelés.

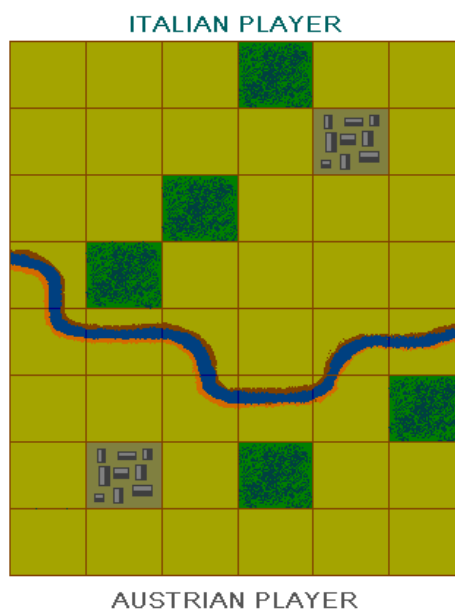


“A Noi !”, Isonzo, 1917

Joueur Italien (attaquant) : 24 unités d’infanterie, 3 unités d’*Arditi* (Troupes d’Assaut/Elite), 3 nids de mitrailleuses, 48 PA, 3d6 tranchées, 2d6 barbelés, 1d3 fortins.

Joueur Autrichien (défenseur) : 12 unités d’infanterie, 3 nids de mitrailleuses, 24 PA, 3d6 tranchées, 2d6 barbelés, 1d3 fortins.

Règle spéciale : l’Isonzo est considérée comme « terrain difficile » (+1 pour le défenseur en cas d’assaut), et compte pour l’empilement comme un élément de retranchement. Par exemple, un secteur contenant une longueur de rivière et une tranchée pourra contenir au maximum deux unités.



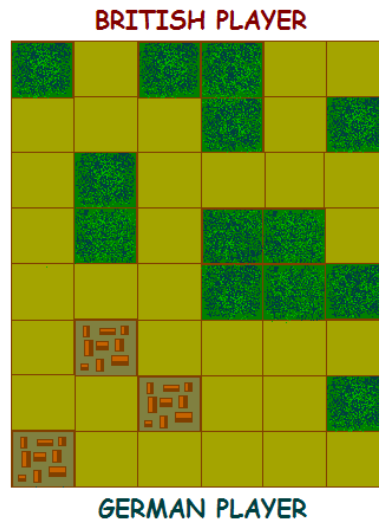
AUSTRIAN PLAYER

Tanga, 1914

Troupes Coloniales Britanniques (attaquant) : 18 unités d'infanterie (dont 2d6 *Inexpérimentées*), 2 nids de mitrailleuses, 24 PA. Renforts (tour 2) : 6 unités d'infanterie.

Troupes Coloniales Allemandes (défenseur) : 9 unités d'infanterie (dont 1d6 sont *Elite*), 1 nid de mitrailleuses, 12 PA, 1d6 tranchées.

Règle Spéciale, Végétation Dense : tirer 4/5/6 sur 1d6 pour permettre à une unité de quitter un secteur de végétation dense, ou de participer à un assaut à partir de ce type de terrain (+1 si *Elite* ou -1 si *Inexpérimentée*). Un secteur de végétation dense est considéré comme "terrain difficile", et ne peut contenir qu'un seul élément de tranchée. Si le secteur est ravagé suite à un bombardement préliminaire outre-mesure, la végétation est détruite et la règle spéciale ne s'applique pas.

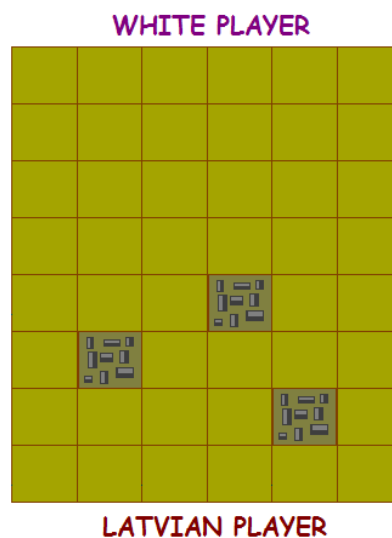


“Baltikum”, Riga, 1919

Freikorps Allemand/Russe Blanc (attaquant) : 24 unités d'infanterie (dont 4d3 sont *Troupes d'assaut/Elite*), 2 nids de mitrailleuses, 12 PA, 1d6 tranchées.

Joueur Letton (défenseur) : 18 unités d'infanterie *Inexpérimentée*, 1 nid de mitrailleuses, 12 PA, 2d6 tranchées, 1d6 barbelés, 1 fortin.

Règle spéciale, bombardement de la Royal Navy : le joueur Letton bénéficie de 2d6 PA au lieu de 1d6 pour ses dernières munitions.



Silésie, 1919

Milice Polonaise (attaquant) : 36 unités d'infanterie inexpérimentée, 1 nid de mitrailleuses, 24 PA, 1d6 tranchées.

Freikorps Allemand (défenseur) : 12 unités d'infanterie, 2 nids de mitrailleuses, 12 PA, 2d6 tranchées, 1d6 barbelés. Renforts (tour 2) : 1 dé de moyenne (numéroté 2/3/3/4/4/5) d'infanterie d'Elite/Troupes d'assaut.

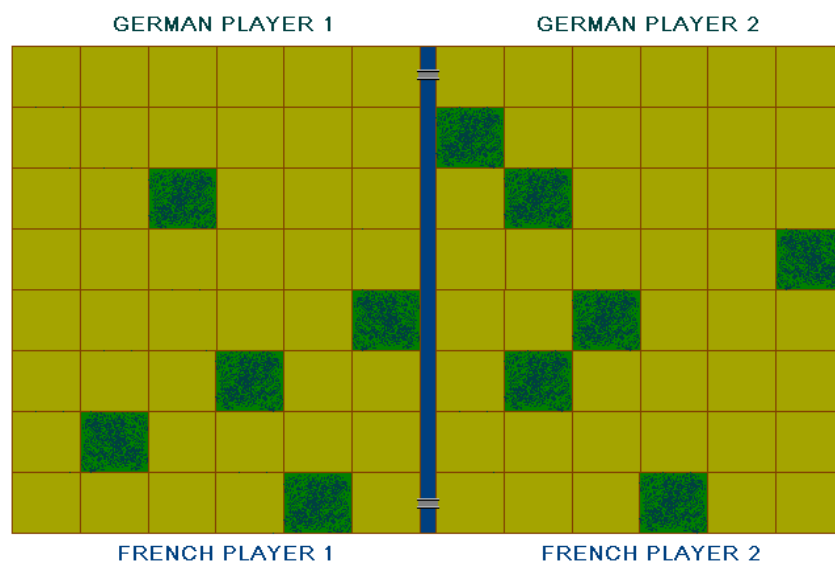


“Ils ne passeront pas !”, Verdun, 1916 (4 joueurs)

Joueur Allemand 1 (attaquant) : 24 unités d'infanterie, 6 unités d'assaut (élite), 3 nids de mitrailleuses, 48 PA, 18 tranchées, 12 barbelés, 2 fortins. Joueur Allemand 2 : idem joueur 1.

Joueur Français 1 (défenseur) : 12 unités d'infanterie, 3 nids de mitrailleuses, 24 PA, 18 tranchées, 12 barbelés, 3 fortins. Joueur Français 2 : idem joueur 1. Renforts (tour 3) : 6 unités d'infanterie.

Les joueurs d'un même camp peuvent partager leurs points d'artillerie et faire passer les troupes d'un côté à l'autre, mais la “frontière” bleue symbolisant la Meuse ne peut être traversée que sur les ponts indiqués sur la carte.



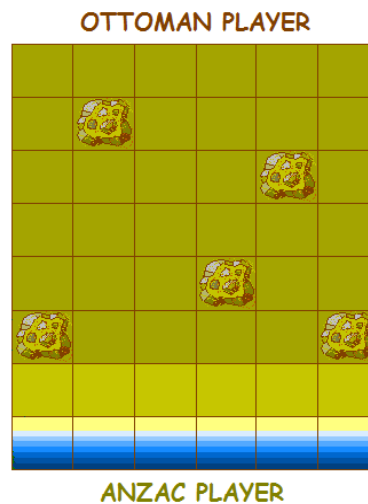
“Comme des moutons à l’abattoir”, Baie de Suvla 1915

Joueur Australien (attaquant) : 18 unités d’infanterie, 42 PA. Renforts (tour 2) : 6 infanteries.

Joueur Ottoman (défenseur) : 6 unités d’infanterie, 3 nids de mitrailleuses, 12 PA, 3d6 tranchées, 2d6 barbelés, 1d3 fortin. Renforts, tour 2 : 12 unités d’infanterie.

Règle spéciale, débarquement : le joueur Australien doit se déployer dans sa première rangée de secteurs seulement. Le joueur Ottoman peut se déployer n’importe où, excepté dans les deux premières rangées du côté australien.

Les collines rocailleuses sont considérées comme du *terrain difficile*.



Le Matz, 1918

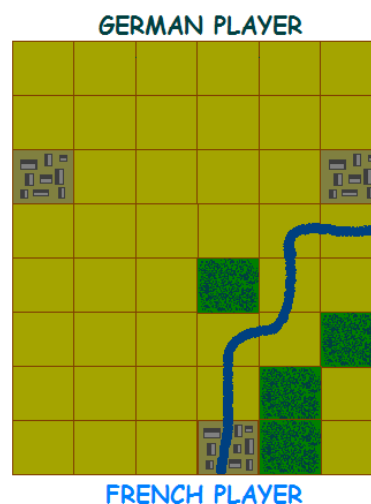
Joueur Allemand (attaquant) : 24 unités d’infanterie, 3 unités de *Sturmtruppen* (troupes d’assaut/élite), 3 nids de mitrailleuses, 1 Tank, 48 PA, 12 tranchées, 6 barbelés, 1 fortin. Renforts (tour 2) : 6 unités d’infanterie.

Joueur Français (défenseur) : 12 unités d’infanterie, 3 nids de mitrailleuses, 24 PA, 12 tranchées, 6 barbelés, 1 bunker. Renforts (tour 3) : 3 Tanks.

Règles spéciales :

L’infanterie Française est *exténuée* ; soustraire -1 au total idem *inexpérimentée*, mais seulement lors des assauts à l’initiative du camp Français.

Durant la partie, les deux camps peuvent employer 3 Points d’Aviation chacun ; pour chaque Point d’Aviation dépensé (maximum 1 par combat), ajouter 1d3 au total.



“Le Batko joue du sabre!”, Peregonovka, 1919

Blancs (attaquant) : 18 unités d’infanterie (dont 1d6 *Elite*), 2 nids de mitrailleuses, 18 PA.

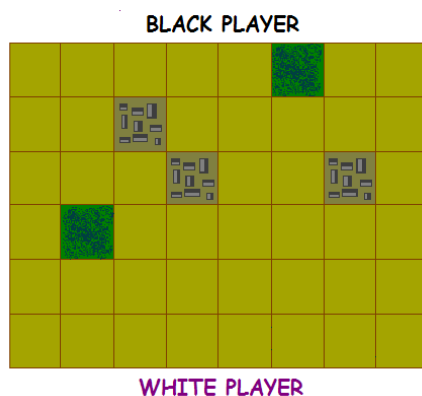
Armée Mahknoviste (défenseur) : 12 unités d’infanterie (dont 1d6 *Inexpérimentées*), 1 nid de mitrailleuses, 1 unité de cavalerie (Sotnia Noire, *Elite*), 1 Tachanka, 12 PA, 2d6 tranchées.

Règles spéciales : la table de jeu fait 8 secteurs de large sur 6 de profondeur. Quand la partie prend fin, le joueur attaquant est déclaré vainqueur s’il occupe chacun des trois secteurs d’habitations, et si aucune unité adverse n’occupe sa moitié de table. Dans le cas inverse, c’est le défenseur qui est déclaré vainqueur.

Les unités de Tachankas et de cavalerie peuvent bouger de deux secteurs dans toutes les directions (même en diagonale). En combattant depuis un secteur contenant ce type d’unités, on ajoute au total + 1 pour une unité de cavalerie, et + 1d3 pour une unité de Tachankas.

En contrepartie, ces unités sont éliminées prioritairement aux autres, dans cet ordre :

a) Tachankas b) Cavalerie c) Infanterie, etc. De plus, leur valeur de combat est réduite à zéro si elles sont impliquées dans un assaut à l’encontre d’un secteur de terrain difficile, ou contenant des éléments de défense.



Cambrai, 1917

Joueur Britannique (attaquant) : 24 unités d’infanterie, 3 Tanks, 3 nids de mitrailleuses, 48 PA, 2d6 tranchées, 2d6 barbelés, 1d3 fortins. Renforts : 1 Tank, 1d3 unités de cavalerie.

Joueur Allemand (défenseur) : 12 unités d’infanterie, 3 nids de mitrailleuses, 24 PA, 3d6 tranchées, 2d6 barbelés, 1d3 fortins. Renforts : 1 dé de moyenne d’infanterie.

Les renforts des deux camps interviennent au 2^{ème} tour, au début de leurs séquences de mouvement respectives et dans leurs secteurs de bord de table respectifs.

